SCHNELLREFERENZ

XBOX 360

XBOX LIVE

A Take2 Company

© 2006-2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, das R* Logo, Rockstar Games präsentiert Tischtennis, das Rockstar Games präsentiert Tischtennis Logo und das A Take-Two Company Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software. Alle anderen Marken und Zeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

5026555246125/MAN

⚠ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Verbindung zu Xbox Live 2
Controller 3
Die Geschichte 4
H.U.D. 5
Speichern und Laden 5
Offizielle Spielregeln 6
Trainingsmodus 7
Hilfreiche Tipps 11
Spieler 12
Wettkampf & Schaukampf 18
Netzwerk-Optionen 19
Mitwirkende 20
Garantie 28
Kundendienst 32

XBOX LIVE

★ XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Spielerprofil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

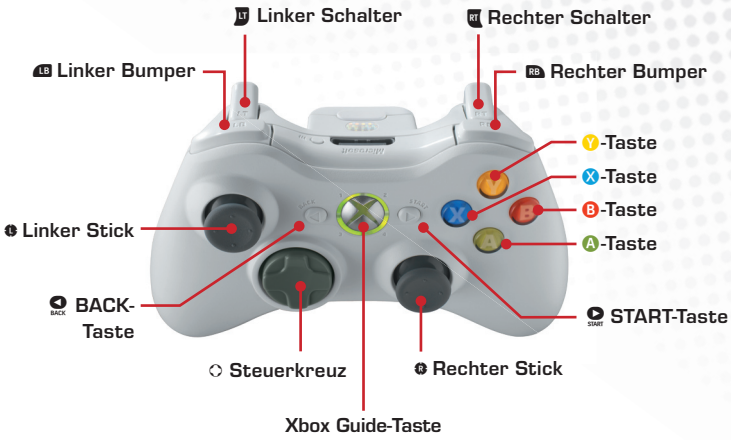
★ ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox® an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

★ JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

CONTROLLER



STANDARDSTEUERUNG

A-Taste ..... Topspin / Gedrückt halten für mehr Spin
Y-Taste ..... Backspin / Gedrückt halten für mehr Spin
X-Taste ..... Linker Sidespin / Gedrückt halten für mehr Spin
B-Taste .... Rechter Sidespin / Gedrückt halten für mehr Spin

Linker Stick ..... Charakter bewegen / Zielen
Rechter Stick zum Tisch ..... Topspin
Rechter Stick vom Tisch weg ..... Backspin
Rechter Stick links ..... Linker Sidespin
Rechter Stick rechts ..... Rechter Sidespin

Rechter Bumper ..... Gedrückt halten + Spin für Fokus-Schlag
Rechter Schalter ..... Vollen Fokus aktivieren
Linker Bumper ..... Gedrückt halten + Spin für lockeren Schlag
Linker Schalter ..... Vollen Fokus aktivieren

BACK-Taste ..... Kamerawechsel
START-Taste ..... Pausenmenü

★ ★ ★ DIE GESCHICHTE

Man kann zwar kein genaues Datum festlegen, aber der Tischtennissport soll gegen Ende des 19. Jahrhunderts in England als Gesellschaftsspiel entstanden sein, um das traditionelle Tennisspiel in abgewandelter Form auch im Haus spielen zu können. Im Allgemeinen wurde das Spiel von wohlhabenden Victorianern mit alltäglichen Haushaltsgegenständen gespielt.

Als das Spiel immer beliebter wurde, begannen Sportartikelhersteller, den Massen standardisierte Ausrüstungen unter verschiedenen Namen wie „Gossima“, „Whiffwhaff“ und natürlich „Ping Pong“ zu verkaufen, wobei der letztgenannte von einem englischen Sportartikelhersteller namens John Jacques als Warenzeichen angemeldet und später an Parker Brothers™ verkauft wurde.

Zur Jahrhundertwende wurde der Tischtennissport aufgrund der Erfindungen zweier Engländer immer bekannter. 1901 entdeckte James Gibbs während einer Reise in die Vereinigten Staaten die neuartigen Zelluloidbälle, und E. C. Goode erfand 1903 den Gummibelag zur Verstärkung der Holzplatten, was beides dazu führte, dass Tischtennis rasch zu einer anerkannten Freizeitaktivität und später zu einem organisierten Wettkampfsport wurde.

Was als einfache Freizeitaktivität begonnen hatte, entwickelte sich in den zwanziger Jahren des 20. Jahrhunderts zu einer international anerkannten Sportart. Der erste Tischtennisverband, die International Table Tennis Federation (ITTF), wurde 1926 gegründet und der erste Weltmeister wurde 1927 in London gekürt. In den Vereinigten Staaten entstand 1935 der erste nationale Verband, die USA Table Tennis Association, als Zusammenschluss mehrerer kleinerer Organisationen.

1988 wurde Tischtennis offiziell als olympische Sportart anerkannt, und die ersten Goldmedaillengewinner im Einzel bei den Sommerspielen in Seoul, Südkorea, waren Yoo Nam-Kyu aus Südkorea (bei den Männern) und Chen Jing aus China (bei den Frauen).

Du spielst nun eine liebevoll erschaffene Hommage an diesen erstaunlichen Sport. Mach dich bereit, deine besten Schläge zu zeigen und Weltmeister zu werden!

H.U.D. HEAD-UP-DISPLAY

1. **MOMENTANE PUNKTE** - Zeigt die aktuelle Punktzahl des Spielers
2. **CHARAKTERNAME** - Der Name des vom Spieler gewählten Charakters
3. **MATCHPUNKTE** - Zeigt die Matchpunkte
4. **FOKUS-ANZEIGE** - Steht für die Summe der Fokus-Schläge des Spielers
5. **BALLWECHSEL** - Zeigt die Anzahl der Ballberührungen in diesem Ballwechsel

SPEICHERN UND LADEN

SPIELFORTSCHRITT SPEICHERN // Speichert die Fortschritte des aktiven Spielerprofils auf dem gewählten Speichergerät. Dies ist erforderlich, wenn das vom Spielerprofil genutzte Speichergerät gewechselt werden soll

SPIELFORTSCHRITT LADEN // Lädt die gespeicherten Fortschritte vom aktuellen Speichergerät.

GEMEINSAME EINSTELLUNGEN SPEICHERN // Speichert die gemeinsamen Spieleinstellungen auf dem aktuell gewählten Speichergerät.

GEMEINSAME EINSTELLUNGEN LADEN // Lädt die gemeinsamen Spieleinstellungen vom aktuellen Speichergerät.

AUTOMATISCHE SPEICHERFUNKTION // *Rockstar Games präsentiert Tischtennis* verfügt über eine automatische Speicherfunktion. Während des Spiels werden deine Fortschritte nach bedeutenden Ereignissen wie einem Match- oder Wettkampfende auf dem aktuell gewählten Speichergerät der Xbox 360 gespeichert. Wenn das Speichersymbol in der linken unteren Ecke des Bildschirms erscheint, werden deine Fortschritte automatisch gespeichert. Bitte schalte deine Konsole während des Speicherns nicht aus und entferne auch keine Speichergeräte.

OFFIZIELLE ★ ★ ★ SPIELREGELN

TISCH // Das Spiel wird auf einer rechteckigen Oberfläche gespielt, die 2,74 Meter lang und 1,52 Meter breit ist.

NETZAUFBAU // Die Spielfläche wird in zwei gleich große, abgetrennte Seiten aufgeteilt, die in der Mitte durch ein vertikales Netz getrennt sind, das parallel zum Tischende verläuft.

BALL // Ein Tischtennisball hat einen Durchmesser von 40 mm. Der Ball ist hohl und besteht aus Zelluloid oder einem ähnlichen Plastikmaterial.

SCHLÄGER // Der Schläger besteht aus Holz und ist auf beiden Seiten mit einem Gummibelag bedeckt. Seine Größe, Form und sein Gewicht können beliebig festgelegt werden, solange er gerade ist.

AUFSCHLAG // Der Aufschlag ist der Eröffnungsschlag jedes Ballwechsels. Ein guter Aufschlag wird ausgeführt, wenn der aufschlagende Spieler den Ball in die freie Hand nimmt, ihn in die Luft wirft und so schlägt, dass er auf seiner Seite des Tisches aufkommt, dann über das Netz fliegt und auf der gegnerischen Seite landet. In der Standardeinstellung wechselt das Recht zum Aufschlag jeweils nach zwei gespielten Punkten.

RETURN // Ein Return ist jeder Schlag nach dem ersten Aufschlag oder in den nachfolgenden Ballwechseln, bei dem der Ball über das Netz geschlagen wird (oder dieses berührt) und auf der gegnerischen Seite aufkommt.

SPIELABLAUF // Der Spielablauf besteht aus einem ordnungsgemäßen Aufschlag des Aufschlägers und allen gültigen Returns danach, die die Spieler abwechselnd ausführen.

WIEDERHOLUNG // Eine Wiederholung wird ausgerufen, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt und auf der Seite des anderen Spielers aufkommt. Berührt der der Ball beim Aufschlag das Netz und landet dann nicht auf der Seite des Rückschlägers, so bekommt dieser einen Punkt.

PUNKT // Ein Spieler bekommt einen Punkt, wenn es seinem Gegner nicht gelingt, den Return erfolgreich auszuführen. Dies ist der Fall, wenn der Ball nicht über das Netz geht, wenn er nicht auf der gegnerischen Tischseite landet oder wenn der Ball zweimal auf der Seite des Gegners aufkommt, bevor dieser den Return ausführen kann.

SPIEL // Ein offizielles Spiel gilt als gewonnen, wenn ein Spieler in einem Match 11 Punkte erzielt und einen Vorsprung von zwei Punkten vor seinem Gegner hat. Ein Match kann über mehr als 11 Punkte gespielt werden, bis einer der Spieler einen Vorsprung von zwei Punkten hat. Im Menü „Spiel-Optionen“ stehen auch 7- oder 21-Punkte-Spiele zur Verfügung.

MATCH // Ein Match ist eine „Best of“-Regelung einer beliebigen Anzahl von Spielen. Im Allgemeinen spielt man „Best of 3“ (bei dem der erste Spieler, der zwei Spiele gewinnt, zum Sieger erklärt wird) oder „Best of 5“ (bei dem der erste Spieler, der drei Spiele gewinnt, siegt).

TRAININGS- ★ ★ ★ MODUS

Spiele eine Reihe von so genannten Drills im Trainingsmodus oder lies dir den folgenden Text durch, um die Spielmechanismen zu erlernen, deine Fähigkeiten zu verfeinern und so ein wahrer Champion zu werden.

★ Aufschlagsanzeige

Mit Hilfe der Aufschlagsanzeige siehst du, wie viel Spin und Kraft du auf den Ball anwendest.

Durch einen Druck auf eine der Spin-Tasten oder durch Klicken des linken Sticks nimmst du die Aufschlagshaltung ein und die Aufschlagsanzeige wird angezeigt. Der obere Teil der Anzeige steht für kraftvollere Aufschläge, der untere Teil für eher schwächere.

Drücke eine Spin-Taste und halte sie gedrückt, um den Ball aufzuschlagen. Lass die Taste los, wenn der Indikator im gewünschten Bereich ist, und schlag den Ball auf.

Je länger du die Spin-Taste gedrückt hältst, desto höher steigt die weiße Umrandung. Sie steht für die Höhe des Spins, die auf deinen Aufschlag angewendet wird. Die Anzeige stoppt stets kurz nachdem der maximale Spin erreicht wurde, allerdings ist die angewendete Kraft dann nur noch minimal.

Beim Onlinespiel schlägt dein Charakter automatisch auf, wenn eine bestimmte Zeit verstrichen ist.

★ Gezielter Aufschlag

Wenn du die Aufschlagshaltung eingenommen hast, kannst du zielen, indem du den linken Stick in die Richtung bewegst, in die der Ball fliegen soll.

Bewegst du ihn in Richtung des Tisches, so zielst du auf das entfernte Tischende. Ziehst du ihn jedoch vom Tisch weg, so wird der Ball näher am Netz landen. Bewege ihn nach links oder rechts, um an die Seiten des Tisches zu zielen. Ein Klick des linken Sticks aktiviert oder deaktiviert die Aufschlagshaltung, falls du die Position ändern möchtest.

Fortsetzung nächste Seite

TRAININGSMODUS

Fortsetzung von letzter Seite

★ Returns

Drücke eine Schlag-Taste, um die Schläge des Robo-Pong-Roboters zurückzuspielen. Wenn du nicht in der richtigen Position dazu bist, bewege deinen Charakter mit Hilfe des linken Sticks.

★ Aufladen

Je länger du bei deinem Schlag die Spin-Taste gedrückt hältst, desto mehr Spin und Härte wirken auf den Ball ein. Dies nennt man Aufladen.

Du kannst mit dem Aufladen deines Schlags beginnen, sobald dein Gegner den Ball gespielt hat.

Wenn dein Charakter den Schlag auflädt, füllt sich seine Fokus-Anzeige. Sie beginnt zu blinken, wenn sie voll ist, und dein Charakter geht automatisch in den Zustand „Voller Fokus“ über, in dem seine Schläge effektiver und schneller sind. Erfahrene Spieler können die automatische Aktivierung verzögern, indem sie die Spiel-Option „Fokus automatisch aktivieren“ auf Aus stellen. Nun musst du entweder den linken oder den rechten Schalter ziehen, wenn die Fokus-Anzeige voll ist und blinkt, um den Zustand „Voller Fokus“ zu aktivieren.

★ Spin

Ein Topspin ist der einfachste offensive Schlag. Kraftvolle Topspin-Schläge können dafür sorgen, dass dein Gegner seinen Return zu hoch ansetzt und dieser über den Tisch hinausfliegt.

Ein Backspin ist der einfachste defensive Schlag. Nach einem kraftvollen Backspin-Schlag kann es passieren, dass der Return deines Gegners im Netz landet.

Sidespin-Schläge sorgen dafür, dass sich der Ball in die Richtung des Spins dreht. Ein kraftvoller Sidespin-Schlag ist für deinen Gegner nur schwer zu erreichen.

★ Platzierung

Halte während des Schlags den linken Stick in eine beliebige Richtung, um den Schlag zu platzieren. Je länger der linke Stick gehalten wird, desto weiter zielst du.

Der Controller vibriert, wenn die Gefahr besteht, dass du den Ball vom Tisch oder ins Netz spielst. Ziele dann schnell in die andere Richtung, um den Ball auf dem Tisch zu halten.

Du kannst erst mit dem Zielen beginnen, wenn du schon zum Schlag ausgeholt hast. Sobald du den Ball berührt hast, kannst du seine Flugbahn nicht mehr beeinflussen.

★ Lockere Schläge

Halte den linken Bumper gedrückt und drücke dann eine Spin-Taste, um einen lockeren Schlag auszuführen.

Lockere Schläge verlangsamen den Ball, wodurch er nach dem Return nicht so weit fliegt. Ein richtig angesetzter lockerer Schlag kann dazu führen, dass der Ball auf der Tischseite des Gegners zweimal aufkommt oder diesen dazu bringen, den Schlag völlig falsch einzuschätzen.

★ Schmetterbälle

Lerne, wie du dich positionieren musst, um einen Schmetterball auszuführen, mit dem du leichter Punkte erzielen kannst.

Schmetterbälle sind harte Schläge, die man nur schwer zurückspielen kann, und die sich anbieten, wenn der Gegner den Ball hoch hereinspielt. Dieses hohe Anspielen ist normalerweise das Resultat eines schlechten Returns deines Gegners.

Stell dich vor den Ball, der sehr hoch hereinkommt, drücke eine Spin-Taste und schon führst du automatisch einen Schmetterball aus. Du musst aber genau zielen, damit der Ball nicht ins Aus geht.

Fortsetzung nächste Seite

TRAININGSMODUS

Fortsetzung von letzter Seite

★ Fokus-Schläge

Fokus-Schläge sind kraftvolle Schläge, mit denen du schwierige Schläge zurückspielen und leichter Punkte erzielen kannst.

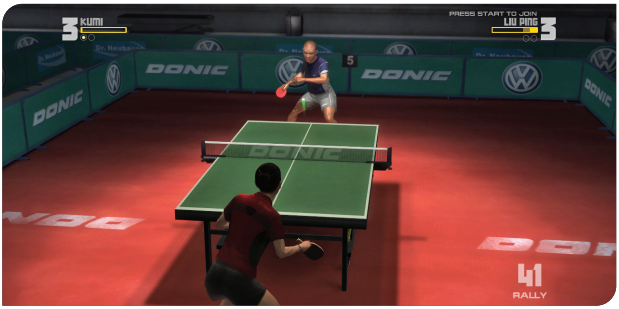
Halte den rechten Bumper gedrückt und nutze eine beliebige Spin-Taste, um einen Fokus-Schlag auszuführen. Der Einsatz von Fokus-Schlägen im normalen Spiel leert deine Fokus-Anzeige. Steht dir kein Fokus zur Verfügung, so sind diese Schläge nicht so effektiv.

Der „Volle Fokus“ wird standardmäßig aktiviert, wenn die Fokus-Anzeige deines Charakters gefüllt ist und blinkt. Hast du jedoch die Spiel-Option „Fokus automatisch aktivieren“ auf Aus gestellt, dann musst du den linken oder den rechten Schalter drücken, um den „Vollen Fokus“ zu aktivieren. Im Modus „Voller Fokus“ leert sich die Anzeige stetig und du profitierst für kurze Zeit von einer deutlichen Leistungssteigerung. Ist die Zeit abgelaufen, geht die Anzeige zur nächsten Ebene über, von denen es insgesamt drei gibt.

★ Konter-Spin

Die sicherste Art, einen Schlag zurückzuspielen, ist, denselben Spin anzuwenden, mit dem er gespielt wurde. Dies nennt man einen Konter-Spin.

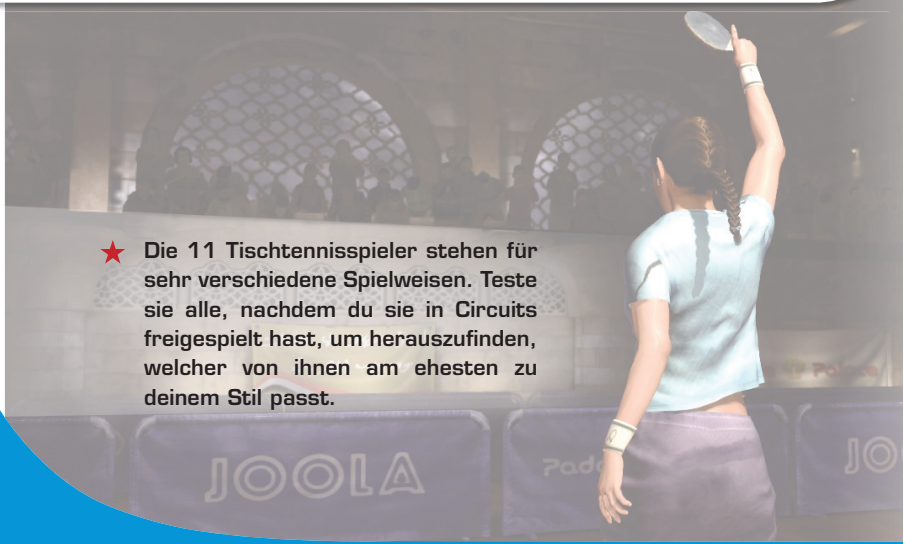
Die Farbe der Spin-Anzeige um den Ball entspricht der Farbe der Controller-Tasten in der Standardkonfiguration.



HILFREICHE **TIPPS** ★ ★ ★

- Verlass dich nicht nur auf einen Schlag-Typ, um zu gewinnen. Nutze Kombinationen aus mehreren Spins, um die effektivsten und verheerendsten Schläge zu spielen. Dafür musst du zwei Tasten drücken oder den rechten Stick in diagonaler Richtung bewegen. Mit kraftvollen Backspins kannst du deinen Gegner dazu bringen, den Ball ins Netz zu schlagen. Mach es ihm bloß nicht zu einfach.
- Versuche bei einem Return, deinen Spieler in die Nähe des Balls zu bringen, bevor du diesen schlägst, um den effektivsten Return zu spielen. Dies ist besonders hilfreich, wenn du auf einen Lob schmettern willst.
- Versuche immer, deine Position in der Tischmitte zu halten. Wenn du dich weiter außen oder neben dem Tisch aufhältst, kann dein Gegner den freien Tisch zu seinem Vorteil nutzen.
- Scheu dich nicht, deinen Gegner den ersten Fehler machen zu lassen. Manchmal ist es effektiver, defensiv zu spielen, als den Gegner hin- und herzuscheuchen oder risikoreiche Schläge anzusetzen.
- Lass nicht zu, dass dein Gegner immer auf einer Tischseite bleiben kann. Zwing ihn, sich zu bewegen, indem du auf die Tischseite zielst, an der er sich nicht aufhält.
- Lockere Schläge verlangsamen den Ball und können dafür sorgen, dass der Return sehr kurz ausfällt. Ein richtig gespielter lockerer Schlag kann zweimal auf der Tischseite deines Gegners aufkommen oder ihn dazu verleiten, den Schlag völlig falsch einzuschätzen.
- Es ist zwar nicht gerade der effektivste Schlag des Spiels, aber wenn du dir unsicher bist, welcher Spin-Typ gerade auf dich zukommt, dann tippe einfach kurz die A-Taste an, um sicher zu gehen und den Ball auf dem Tisch zu halten.
- Setze in hitzigen Ballwechseln lockere Schläge ein, um deinem Gegner die Luft aus den Segeln zu nehmen.
- Bevorzugt dein Gegner Left- oder Rightspin-Schläge, so erwidere diese mit Backspins, damit er seinen Spielstil des Öfteren ändern muss.

★ ★ ★ SPIELER



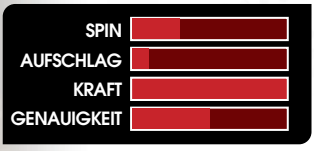
★ Die 11 Tischtennisspieler stehen für sehr verschiedene Spielweisen. Teste sie alle, nachdem du sie in Circuits freigespielt hast, um herauszufinden, welcher von ihnen am ehesten zu deinem Stil passt.

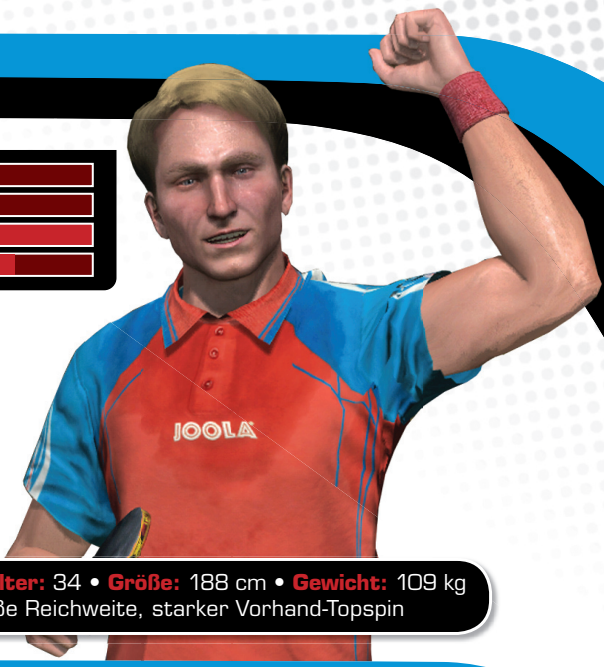
HALEY

SPIN	
AUFSCHLAG	
KRAFT	
GENAUIGKEIT	

Land: USA • **Alter:** 21 • **Größe:** 165 cm • **Gewicht:** 57 kg
Stärken: Gute Allround-Spielerin, kraftvoller Vorhand-Topspin

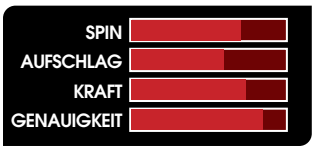
JESPER





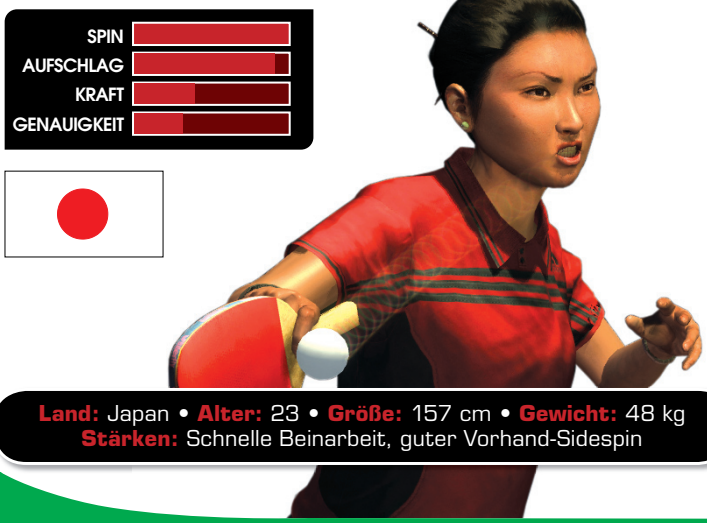
Land: Schweden • **Alter:** 34 • **Größe:** 188 cm • **Gewicht:** 109 kg
Stärken: Große Reichweite, starker Vorhand-Topspin

LIU PING



Land: China • **Alter:** 32 • **Größe:** 175 cm • **Gewicht:** 70 kg
Stärken: Aggressiv, kraftvoller Vorhand-Topspin

KUMI



Land: Japan • **Alter:** 23 • **Größe:** 157 cm • **Gewicht:** 48 kg
Stärken: Schnelle Beinarbeit, guter Vorhand-Sidespin

JÜRGEN

Land: Deutschland • **Alter:** 29 • **Größe:** 178 cm • **Gewicht:** 79 kg
Stärken: Schnelle Beinarbeit, guter Vorhand-Sidespin

LUC

SPIN
AUFSCHLAG
KRAFT
GENAUIGKEIT

Land: Frankreich • **Alter:** 27 • **Größe:** 180 cm • **Gewicht:** 79 kg
Stärken: Guter Blocker, starker Rückhand-Backspin

SOLAYMAN

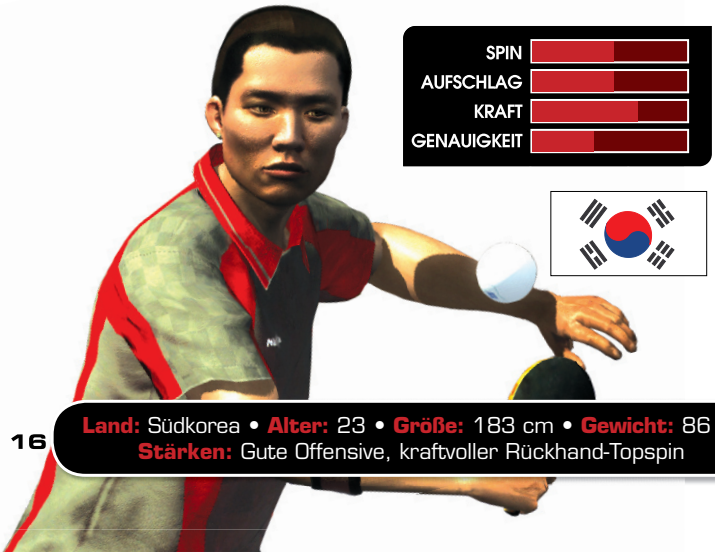
SPIN
AUFSCHLAG
KRAFT
GENAUIGKEIT

Land: Ägypten • **Alter:** 35 • **Größe:** 191 cm • **Gewicht:** 97,5 kg
Stärken: Gut ausbalanciert, starker Rückhand-Topspin

CARMEN

Land: Brasilien • **Alter:** 25 • **Größe:** 168 cm • **Gewicht:** 59 kg
Stärken: Gute Allround-Spielerin, kraftvoller Rückhand-Topspin

JUNG SOO



Land: Südkorea • **Alter:** 23 • **Größe:** 183 cm • **Gewicht:** 86 kg
Stärken: Gute Offensive, kraftvoller Rückhand-Topspin

MARK

SPIN
AUFSCHLAG
KRAFT
GENAUIGKEIT

Land: England • **Alter:** 22 • **Größe:** 185 cm • **Gewicht:** 100 kg
Stärken: Großartige Offensive, kraftvoller Vorhand-Topspin

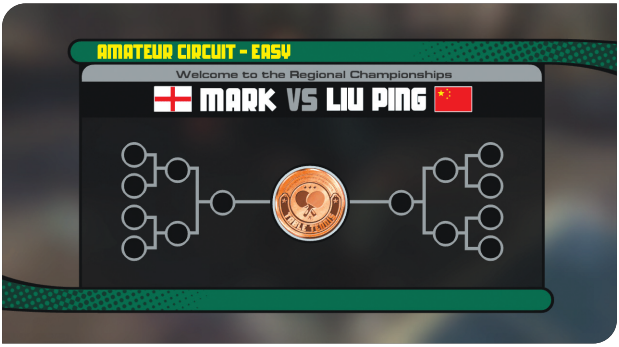
CASSIDY

SPIN
AUFSCHLAG
KRAFT
GENAUIGKEIT

Land: Irland • **Alter:** 25 • **Größe:** 170 cm • **Gewicht:** 63,5 kg
Stärken: Sehr gute Defensive, starker Vorhand-Backspin

WETTKAMPF & SCHAUKAMPF

Spiele diese Modi durch, um neue Charaktere und Objekte freizuschalten.



WETTKAMPF

Im Wettkampfmodus spielst du auf verschiedenen Circuits an unterschiedlichen Orten gegen eine Vielzahl von Spielern, um Champion zu werden.

SCHAUKAMPF

Im Schaukampfmodus spielst du in Spielen, die nicht für die Rangliste gewertet werden, gegen einzelne Spieler.

Ein zweiter Spieler kann jederzeit ins Spiel eingreifen, indem er die START-Taste eines zusätzlichen Controllers drückt. Dadurch wird das aktuelle Spiel beendet und der Bildschirm für die Charakterauswahl aufgerufen.

NETZWERK-OPTIONEN

MITSPIELER-SUCHE - Tritt in einem Spiel, das nicht für die Rangliste gewertet wird, oder bei einem zeitbegrenzten Wettkampf auf Xbox Live gegen andere Spieler an.

RANGLISTEN-SPIEL - Tritt in offiziell gewerteten Schaukämpfen oder zeitbegrenzten Wettkämpfen auf Xbox Live gegen andere Spieler an.

Wenn du direkt ins Geschehen einsteigen möchtest, dann markiere „Schnelles Spiel“ und drücke das Steuerkreuz links/rechts, um zwischen Schaukampf und zeitbegrenztem Wettkampf zu wählen. Das Spiel wird versuchen, eine Spielesitzung für dich zu finden. Steht keine zur Verfügung, kannst du auch eine eigene Spielesitzung erstellen. Wähle „Benutzerdefiniertes Spiel“ und leg die Suchkriterien für die Sitzungen, denen du beitreten möchtest, fest, oder wähle „Spiel erstellen“ und erstelle ganz nach Belieben eine eigene Spielesitzung. Optionen, die für diesen Spielmodus nicht verändert werden können oder die darauf nicht zutreffen, werden ausgegraut dargestellt.

SPIELMODI:

SCHAUKAMPF - Bei diesem Spiel-Typ treten zwei Spieler gegeneinander an. In diesem Modus wird ein Spiel stets mit zwei Punkten Vorsprung gewonnen.

ZEITBEGRENZTER WETTKAMPF - Dies ist ein rundenbasierter Wettkampf, bei dem die Spieler in einer Reihe von zeitlich begrenzten Runden gegen alle anderen Spieler, die an diesem Wettkampf teilnehmen, antreten. Die Spiele einer Runde enden, wenn ein Spieler fünf Punkte und einen Vorsprung von einem Punkt erreicht hat. Während der Runde hört der Spieler mehrmals einen Pfeifton, der das Ende der Runde ankündigt. Der erste Ton zeigt an, dass die aktuelle Runde in zwei Minuten endet. Der zweite und letzte Ton weist darauf hin, dass das Spiel endet, wenn der aktuelle Ballwechsel beendet ist.

SPIELER - Die Anzahl der Spieler, die am Wettbewerb teilnehmen dürfen. An einem Schaukampf nehmen nur zwei Spieler teil, an einem zeitbegrenzten Wettkampf vier bis acht Spieler.

SPIELE PRO MATCH - Die Anzahl der Spiele, die ein Spieler gewinnen muss, um auch die Runde zu gewinnen. Gilt ausschließlich für Schaukämpfe.

PUNKTE PRO SPIEL - Die Anzahl der Punkte, die für das Gewinnen eines Spiels benötigt werden. Gilt ausschließlich für Schaukämpfe.

ZUSCHAUER ZULASSEN - Hier kannst du zulassen oder verhindern, dass Spieler, die nicht an deiner Spielesitzung teilnehmen, das Spiel im Tischtennis-Netzwerk sehen können.

PRIVATE SLOTS - Die Anzahl der Slots, die du für Spieler reservierst, die du zu deiner Spielesitzung einlädst. Steht für Ranglisten-Spiele nicht zur Verfügung.

PUNKTE PRO AUFSCHLAG - Die Anzahl der Punkte, die gespielt sein müssen, bevor es zum Aufschlagwechsel kommt. Gilt ausschließlich für Schaukämpfe.

MINUTEN - Wie viele Minuten pro Runde in einem zeitbegrenzten Wettkampf gespielt werden.

TISCHTENNIS-NETZWERK - Sieh auf Xbox Live anderen Spielern zu, die online an Schaukämpfen oder Wettkämpfen teilnehmen.

BESTENLISTEN - Vergleiche deine Statistiken und deine Ranglisten-Position auf Xbox Live mit anderen Tischtennisspielern.

MITWIRKENDE

ROCKSTAR SAN DIEGO

Dedicated to the memory of
Mike Haynes 1972-2005

DESIGN

Benjamin Johnson ..... Lead Designer
Troy Bowman.....Online and User Interface
Race Lancaster..... Design and Level Art

PROGRAMMING

Wil Paredes ..... Technical Director/ Lead Programmer
Kevin Baca ..... Online Programmer
Mark Beazley..... Programmer
Joshua Breindel .....Senior Audio Programmer/Audio Engine
Nathan Carlin ..... Physics Programming
Alexander Ehrath .....Character Effects and System Programmer
Wolfgang Engel.....Character Shaders
Charles T. Eubanks ..... Animation Programmer
Michael Alexander Ewert..Cloth Simulation
John Gierach ..... Online Programmer
Randy Hsiao ..... Programmer
Jeremy Jessup ..... Programmer
Kevin Luckerson.....Gameplay and AI Programmer
James Miller .....Animation Programmer
Chris Mizerak ..... Programmer
Ken Murfitt ..... Programmer
Ron O'Hara.....Cloth and Graphics Optimizations
Ben Padget ..... Graphics Programmer
Steve Reed..... Senior Graphics Programmer/Optimizations
Kevin Rose ..... Tools Programmer
Brendon Thornton ..... Replay and Animation Programmer

ART

Joseph Pileski.....Lead Artist
Ted Bradshaw..... Art Director
Jason Castagna .... Character Art Director
James Graham .....Technical Artist
Ryan Broley.....3D Environment Artist
Matt Clyne .....3D Environment Artist
Ben Herrera ..... 3D Character Artist
Patrick Jamaa .....3D Environment Artist
Jerome Lacote..... UI Artist
Deanna Vye .....3D Environment Artist
Todd Moulton ..... UI Artist/Cameras
Ryan Pearo .....Junior Artist
Raphael Phillips..... 3D Character Artist
Marshall Ross ..... Senior UI Artist
Joshua Bass..... 3D Character Artist

ANIMATION

Ferdinand Fontanilla .....Lead Animator
Kirk Cumming.....Senior Animator
Terri-Kim Chuckry..... Animator
Josh Lange..... Animator
Kyu Lee..... Animator

Additional Art Support
Marcellus Barnes 2, Eric Lin, Ron Suverkrop, Jun Choi, Sangsoon Park

AUDIO

Jeffrey R. Whitcher..Lead Sound Designer
Christian Kjeldsen ..... Sound Designer
Corey Ross.....Sound Effects Editor

PRODUCTION

Darion Lowenstein..... Producer
Adrian Castaneda..... Associate Producer

STUDIO SUPPORT

RAGE

Eugene Foss.....Lead Programmer
Ted Carson..... Technical Director
David Etherton..... Sr. Technical Director
Derek Tarvin ..... Producer
Kirk Boornazian..... Designer
Michael Erickson..... Assistant Producer
Mike Haynes.....Sr. Programmer
Todd LeMoine ..... Programmer
Chris Perry..... Programmer
Russ Schaaf .....Sr. Programmer

Additional Programming

Alex Champandard, Clemens Beer, Wolfgang Deutsch, Rachel Heck, Lucas Kovar, David Mondelore

Studio Management

Alan Wasserman..... Director of Development
Steve Reed.....Chief Technical Officer
Daren Bader..... Creative Director
Joshua Bass..... Art Department Director

QA Team

Adam Hernandez.....QA Manager
Michael Crespo..... QA Supervisor

QA Leads

Ryan Dormanesh, Bob Salzano

MITWIRKENDE

QA Analysts
Justin Bushman, Neil Carter, Art Fernandez, Levi Hill, Danielle Homer, Tom Kane, Megan King, Chris Lopez, Dan Pearo, Tyler Riojas, Aaron Robuck, Stephen Russo, Troy Schram, Joe Soler, Jason Umbreit, Bradley Willson

Support
Michael Mattes, Dave Counts, Paul Anderson, Marie Cote, Sarah King, Evaleen Bakeman-Alvarez, Jennifer Sole

ROCKSTAR NYC

Executive Producer
Sam Houser

VP of Creative
Dan Houser

Art Director
Alex Horton

Visualization Director
Steven Olds

Chief Technology Officer
Gary J. Foreman

Associate Producer
Josh Needleman

Director of Quality Assurance
Jeff Rosa

Senior Lead Analyst
Lance Williams

Lead Analyst
William Rompf

Rockstar Test Team
Christopher Mansfield, Sean Flaherty, Rich Huie, Adam Stennett, Brian Alcazar, Devin Smither, Adam Tetzloff, Brian Planer, Chris Choi, Chris Plummer, Gene Overton, Jameel Vega, Mike Hong, Crystal Bahmaie, Ethan Abeles, Jay Capozello, James Dima, Lee Cummings, Marc Rodriguez, Michael Fleizach, Mike Nathan, Tamara Carrion

Business Development Director
Sean Macaluso

Soundtrack Supervisors
Ivan Pavlovich, Andi Hanley

PRODUCTION
Production Supervisor
Kerry Shaw

Supervising Sound Editor
Nicholas Montgomery

Production Team
Rod Edge, Eli Weissman, Kerry Shaw, John Zurhellen, Franceska Clemens, Peter Adler, Caleb Oglesby, Anthony Carvalho, Robert Karol, Phil Poli, Jaesun Celebre, Anthony Litton, Ian Stynes

VOICES
Clark Saturn - Jürgen
Guenia Lemos - Carmen
Hara Kang - Jung Soo
Heather O'Neill - Cassidy
Jackson Loo - Liu Ping
Jerome Lacote - Luc
Kerry Butler - Haley
Leroy McClain - Mark
Patrik Andersson - Jesper
Sam Younis - Solayman
Seiko Higuma - Kumi
Justin Link - Announcer

Casting by
Bernard Telsey Casting

MOTION CAPTURE
Talent
Arturo Shiu, Aubrey Levy, Barry Dattel, Benjamin Hersey, Benny Kuchero, Biba, Caleb Scott, Jamaa Williamson, Jamie Hector, Joe Holt, John Tartaglia, Johnny Pruitt, Jonathan Sale, Katty Biscone, Lily Yip, Mark Hazinski, Renata Peluchova, Ryan Shogren, Svetlana Panich, Tamala Horbianski, Thomas Vergow, Wally Green, Will Janowitz

Casting by
Judy Henderson & Associates Casting

Motion Capture Direction
Alex Horton, Ferdinand Fontanilla, Benjamin Johnson

Motion Capture Supervision by
Kerry Shaw

Facial Animation by
Image Metrics PLC

Motion Capture Recorded & Processed by
Perspective Studios

Equipment Rental
Barry Dattel, Lily Yip Sports, Inc.

MITWIRKENDE

ROCKSTAR NYC

(continued)

PUBLISHING TEAM

Terry Donovan, Jenefer Gross, Jennifer Kolbe, Devin Winterbottom, Laura Paterson, Hosi Simon, Adam Tedman, Paul Yeates, Bill Woods, Dave Kim, Michael Elkind, Justin Hills, Kath Horton, Daniel Einzig, Gauri Khindaria, David Santana, Mike Cala, Marlene Yamaguchi, Brian Noto, Stanton Sargeant, Jordan Chew, Ryan Rayhill, Devin Bennett, Todd Zuniga, Maria Tabia, Anthony Carvalho, Peter Adler, Lyonel Tollemache, Andrea Borzuku, Greg Lau, Futaba Hayashi, Daisuke Taoka, Jerry Luna, Job Stauffer, Alice Chuang, Mike Torok, Mayumi Kobayashi, Elizabeth Satterwhite, Nick Giovannetti, Bruce Dugan, Russell Lewis, Sean Mackenzie, Jean Moncada, Pete Shima, Megan Henretta, Angus Wong, Rowan Hajaj, Kristine Severson, Harry Allen, Rodney Walker

ROCKSTAR LINCOLN

Mark Lloyd, Kit Brown, Matt Hewitt, Steve Bell, Andy Webster, Sergio Russo, Jason Trindall, Nathan Buchanan, Dave Lawrence, André Mountain, Rob Dunkin, Jon Gittus, Dave Fahy, Chris Bengner, Alessandro Macilenti, Breogán Zazpe Tejedor, Naomi Long, Carola Berens

ROCKSTAR LONDON

Neil Stephen, Nijiko Walker, Lucien King, Andrew Forrest, Hugh Michaels, David Manley, Nick Walker, Hamish Brown, Amy Curtin, PJ Sim, CJ Gibson, Chris Madgwick, Maike Köhler, Shino Hori, Laura Battistuzzi, Heloise Williams, Jaz Banzi, Marie Bailey, Richard Barnes, James Crocker, Hal Udell, Jordan Fisher, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Jürgen Mol, Graham Ainsley, David McCarthy, Chris Wood, Alan Jack, Melanie Clark, Paul Nicholls

EUROPEAN PUBLISHING TEAM

Heinz Henn, James Ellingford, Serhad Koro, Anthony Dodd, Jon Broadbridge, Mark Lugli, James Crocker, Sarah Seaby, Corinne Herbault, Nasko Fejza, Emmanuel Tramblais, John Gordon, Jochen Till, Zoran Roso, Jochen Färber, Jan Sturm, Alexander Harlander, Sandra Dosch, Frank Blum, Warner Guinée, Onno Bos, Giovanni Oldani, Fabio Gusmaroli, Monica Puricelli, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Barbara Ruocco, Jose Antonio Muñoz-Calero, Raquel Garcia Gonzales, Sandra Melero, Ana Lafuente, David Powell, Ben Seccombe, Gabby Fitzgerald, Leigh Harris, Simon Ramsey

MUSIC CREDITS

"Akiinom"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Courtesy of Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Alive"
D'MALICIOUS
Written by M. Nordgren
Published by Peo Stromberg
℗ 2004 Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"Another Tricky One"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Anytime Soon (Instrumental)"
BLU MAR TEN
Written by L. Wyndham, C. Marigold
Published by Copyright Control
℗ 2006 Blu Mar Ten
Courtesy of Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Artoo"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Courtesy of Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Birth of 3000"
LOS HERMANOS
Written by M. Banks
Published by Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Courtesy of Submerge Recordings
www.submerge.com

"Chica Wappa (Mejor Edit)"
ALEX SMOKE
Written by A. Menzies
Published by SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Courtesy of Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"City Slicker"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Courtesy of Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Coloratura"
BLU MAR TEN
Written by L. Wyndham, C. Marigold
Published by Copyright Control
℗ 2000 Blu Mar Ten
Courtesy of Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Deadline"
T-QUEST
Written by T. Quest, T. Hades
Published by News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of LUPP Records/N.E.W.S.
www.news.be

"Dispierta"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Dominus"
PARALLEL 9
Written by S. Rachmad
Published by Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of Music Man Records/N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Dry Touch"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Fiber Optix (The Jacky Brown Optix Mix)"
STEPHEN BROWN
Written by S. Brown
Published by Transmat Mayday Music
℗ 2006 Transmat Music
Courtesy of Transmat Music
www.derrickmay.com

MUSIC CREDITS

"Fortnight"
BORUT MARGON
Written by B. Margon
Published by Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"Gravity"
FRED NASEN
Written by F. Nasen, D. Andreas
Published by News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"In Deeper Presence"
LOS HERMANOS
Written by G. Mitchell
Published by Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Courtesy of Submerge Recordings
www.submerge.com

"Intervals"
ENVOY
Written by H. Grant, D. Hill
Published by SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2004 Soma Recordings Ltd.
Courtesy of Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Lose Your Mind"
FRED NASEN
Written by F. Nasen, D. Andreas
Published by News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"Lost In Sound"
ALEX SMOKE
Written by A. Menzies
Published by SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Courtesy of Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Loup Garou"
D'MALICIOUS
Written by M. Nordgren
Published by Peo Stromberg
℗ 2003 Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"Megahurtz"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Mezmorized"
TIM BAKER
Written by T. Baker
Published by Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Courtesy of Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Motion Construct"
WILLIE GRAFF & T. TAURI
Written by W. Graff, T. Tauri
Published by Dense Music
℗ 2006 Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"My Planet Rocks"
A:XUS
Written by A. Bascom
Published by 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Courtesy of Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"Now & Then"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Open The Door"
FLOPPY SOUNDS
Written by R. Rives
Published by Dense Music
℗ 2004 WaveTec/Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"Our Future"
MORPH
Written by D. Wild, D. Ferrer
Published by Geometric Music (BMI)/Dennis Ferrer Music
℗ 1993 Synewave Records
Courtesy of Damon Wild and Dennis Ferrer
www.myspace.com/damonwild
www.myspace.com/dennisferrer

"Pluto"
A:XUS
Written by A. Bascom
Published by 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Courtesy of Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

MUSIC CREDITS

"Prey For Peace"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of Music Man Records/N.E.W.S.
www.news.be

"Quo Vardis"
G-MAN
Written by G. Varley
Published by Swim~/Warner Chappell Music
℗ 1995 Swim~
Courtesy of Swim~
www.swimhq.com

"Rejoice"
TIM BAKER
Written by T. Baker
Published by Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Courtesy of Real Estate Records/
Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Resurrection"
LOS HERMANOS
Written by G. Mitchell
Published by Mad Mike Music/
Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Courtesy of Submerge Recordings
www.submerge.com

"R-Theme"
DERRICK MAY
Written by D. May, D. Wynn
Published by Transmat Mayday Music/
Zomba Songs Inc.
℗ 1987 Transmat Music
Courtesy of Transmat Music
www.derrickmay.com

"Solare Flare"
COSMIC TWINS
Written by D. May, F. Kevorkian
Published by Transmat Mayday Music/
Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Courtesy of Wave Music
www.wavemusic.com

"Substrata"
VECTOR LOVERS
Written by M. Wheeler
Published by SPG Publishing UK Ltd./EMI
Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Courtesy of Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Synchronicity"
A:XUS
Written by A. Bascom
Published by 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Courtesy of Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"To Begin"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Courtesy of Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Trauma"
BLU MAR TEN
Written by L. Wyndham, C. Marigold
Published by Copyright Control
℗ 2002 Blu Mar Ten
Courtesy of Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Variable"
LEGA
Written by L. Pugliese
Published by Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Courtesy of Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Ventris"
PARALLEL 9
Written by S. Rachmad
Published by Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Courtesy of Music Man Records/N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Whynot"
ARIL BRIKHA
Written by A. Brikha
Published by Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Courtesy of Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Wrong Turn"
TIM BAKER
Written by T. Baker
Published by Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Courtesy of Real Estate Records/
Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

THANKS

SPECIAL THANKS

Shannon Haynes, Aaron Rix, Bryan Musson, Jason Dickson, George Lancaster, Rick Gonzales, Tina Hou, Kelly Tofte, Adrian Tomlin, Quentin Miller, Tae Woo Roh, Stewart Spilkin, Larry Thoman, Mike Gleicher, Tobias Sicheritz, The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

THANKS

Barry Dattel, Ben Nisbet, Chris Burner, JJ Adler, Larry Thoman, Lauren Anderson, Lily Yip, Michael Bachtler, Robert Blackwell, Tommy Perkins, Wally Green, Veronica Beckman, Aurelie Brambilla-Cotugno, Aril Brikha, Richard Brown, Mike Bryant, Alex De Maegd, Dennis Ferrer, Birgit Hoeppner, Daniel Hoops, Francois Kevorkian, Rod Kotler, Michael Lau, Ade' H. Mainor, Chris Marigold, Derrick May, Colin Newman, Dave Pettigrew, Mark Schwartz, Damon Wild, Christian Wiseman, Leo Wyndham, Art Of Vengeance, Blu Mar Ten, Guidance Recordings, N.E.W.S. Records, Real Estate Records, Rhythmic Inc., SOMA Recordings, Submerge Recordings, Swim~, Synewave Records, Transmat Music, Wave Music

RECHTLICHE INFORMATIONEN

Verwendet Bink Video Technology. © 1997-2007 von RAD Game Tools, Inc.

Das adidas Warenzeichen, die Drei-Streifen-Marke und das Dreiblatt-Logo sind Eigentum der adidas-Salomon AG.

Der Name Andro und das Logo sind Warenzeichen von Andro und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Butterfly und das Butterfly-Logo sind Marken von Tamasu Co. Ltd. und werden von Rockstar Games Inc. unter Lizenz verwendet.

Der Name DONIC® und das Logo sind Warenzeichen der DONIC GmbH und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name JOOLA® und das Logo sind Warenzeichen der JOOLA Tischtennis GmbH & Co. KG und werden von Rockstar Games Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Nittaku und das Logo sind Warenzeichen von Nippon Takkyu Co., Ltd. und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Yasaka und das Logo sind Warenzeichen von Yasaka Co., Ltd. und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Killerspin und das Logo sind Warenzeichen von Killerspin, LLC und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Tibhar und das Logo sind Warenzeichen der TIBHAR Tibor Harangozo GmbH und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Volkswagen-Warenzeichen und -Copyrights werden mit der Genehmigung ihres Eigentümers, der Volkswagen AG, genutzt.

Der Name Dr. Neubauer und das Logo sind Warenzeichen der Dr. Neubauer GmbH und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name USA TT und das Logo sind Warenzeichen der USA Table Tennis Association und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Die Namen Newgy & Robo-Pong und die Logos sind Warenzeichen von Newgy Industries, Inc. und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Paddle Palace und das Logo sind Warenzeichen der Paddle Palace Table Tennis Co. und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

Der Name Doublefish und das Logo sind Warenzeichen von Doublefish und werden von Rockstar Games, Inc in Lizenz genutzt.

PARTNER

Vielen Dank an die untenstehenden Partner, die uns ihre Unterstützung gewährt haben.

killerspin®

killerspin.com

adidas®

adidas.com

Butterfly®

butterflyonline.com

JOOLA®
CHAMPIONS COMPANY

joola.com

Yasaka

yasaka.se

Wally Green wird für die 2006 ITTF Pro Tour von Rockstar Games gesponsert.

Web: THEWALLYGREENEFFECT.COM
Email: wallygreennyc@aol.com

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 4 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 5 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 9 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

GARANTIE

§ 6 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 7 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 8 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 9 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

GARANTIE

§ 10 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 11 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 12 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Wenn Sie Schwierigkeiten haben sollten, im Spiel weiter zu kommen, kann Ihnen unsere Helpline wichtige Tipps und Tricks liefern. Und sollte die Spiel-Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke unbrauchbar werden, so können Sie diese durch unseren Disctausch ersetzen lassen.

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: **0900 – 1 391 491**

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-Disc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Spiele-Tausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus. Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disc-Tausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

   Take 2 Interactive GmbH
   DISCTAUSCH
   Agnesstr. 14
   80798 München

   Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als “Einwurfeinschreiben”. Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578

SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.